

CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

1.1 Descripción

KeyHero es un juego de acción con música, donde se desafían los sentidos auditivos y rítmicos de los usuarios, requiriendo que los mismos toquen botones de una secuencia en pantalla. Obtener puntajes y calificar su nivel de habilidad en el juego.

1.2 Motivación

La principal motivación para hacer este juego fue la curiosidad de probar que tan rápido pueden reaccionar los sentidos del humano ante ciertos dictados orientados a un resultado específico. Juegos como Magic Tiles y BeatStar fueron inspiración.

1.2.1 Originalidad de la idea

Un dato característico del juego que lo hace diferente al resto es la adaptación a un estilo propio, ideado por Diógenes, quien aparte de recibir influencias de los videojuegos jugados, también tiene de su pasión por la música y algunos instrumentos.

1.2.2 Estado del Arte

Es un juego desarrollado en 2D, un tipo de juego desarrollado por una gran cantidad de empresas.

1.3 Objetivo general

Entretener al usuario mediante un juego musical probando su habilidad

1.4 Objetivos específicos

- Tocar todas las melodías sin dejar pasar alguna
- Tocar las melodías en el orden indicado
- Obtener un puntaje alto
- Seguir el ritmo de la canción

1.5 Escenario

El juego consta de un escenario de fondo negro o video que lleve la canción, con 4 botones de colores que y piezas que irán bajando indicando cuando se deberá de tocar dicho botón. En la esquina superior izquierda se marcará el puntaje junto al multiplicador de puntos por teclas acertadas seguidas.

1.6 Contenidos

Se presenta un videojuego desarrollado en 2D, donde el usuario toca botones para crear un ritmo, de acuerdo dictados en pantalla.

1.7 Metodología

1.7.1. Selección de herramientas

Se escogió la herramienta de Unity para desarrollar el videojuego ya que es práctica e interactiva además proporciona una facilidad de uso.

1.7.2. Documentación

Hubo asistencia de diferentes escritos y videotutoriales para la construcción del videojuego, centrándonos en las funciones específicas que el juego tendrá.

1.7.3. Definición del juego

Se decidió hacer un juego en el que el usuario toque diferentes botones para seguir el orden de una canción, la cual en conjunto con el resto crearía un ritmo final, en caso de que el usuario logre completarlo.

1.8 Arquitectura de la aplicación

La aplicación está diseñada para ejecutarse de manera web, y también para desktop

1.9 Herramientas de desarrollo

Unity

Link Github del documento

<https://github.com/DingoCode/-Capitulo1-VJ/upload/main>